

انواع، ویژگی‌ها و فایده‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای

فهرست نام بازی

سپیده شهیدی

بازی‌های رایانه‌ای معمولاً به صورت سی‌دی یا دی‌وی‌دی، دستگاه‌های بازی یا برخط عرضه می‌شوند. این مقاله، به شما به عنوان معلم کمک می‌کند تا درباره تفاوت انواع بازی‌های رایانه‌ای، ویژگی‌های کلیدی و فایده‌های آموزشی آن‌ها اطلاعاتی به دست آورید.

انواع اصلی بازی‌های رایانه‌ای

* **شلیک‌کردنی**: بازیکن با شلیک صحیح به سمت حریف، برنده می‌شود. این نوع بازی‌ها، بیش از آن که بر طرح راهبرد یا نوعی تدبیراندیشی تأکید کند، بر واکنش سریع و هماهنگی مبتنی است.

* **توپ و راکتی**: بازیکن با استفاده از راکت به توپ ضربه می‌زند. این دسته از بازی‌ها نیز بیشتر بر تقویت تمرکز و سرعت واکنش بازیکن استوارند.

* **ایستگاهی و ماجراجویانه**: بازیکن، کاراکتر بازی را معمولاً در مسیری افقی حرکت می‌دهد. هر کجا که لازم باشد، راه می‌رود یا می‌پرد و از ایستگاهی به ایستگاه دیگر می‌رود. او در هر مرحله باید به صورت‌های گوناگون، امتیاز جمع کند و با دشمنانش بجنگد. اساس این بازی‌ها بیشتر بر هماهنگی چشم و دست است.

* **جدولی**: بازیکن برای جلو رفتن در بازی، باید پازل‌ها، جدول‌ها یا معماهای گوناگونی را حل کند. صفحه اصلی

این نوع بازی‌ها معمولاً بی‌حرکت است و در آن‌ها تفکر صحیح و طرح راهبرد مناسب، بسیار ضروری است.

* **مارپیچی**: بازیکن، شخصیت اصلی بازی را در مسیری پرپیچ و خم طوری حرکت می‌دهد تا به دست دشمنانی که او را تعقیب می‌کنند، نیفتد. این نوع بازی‌ها در حقیقت آموزش نگاه کردن از بالا، طرح راهبرد، مهارت برنامه‌ریزی برای آینده و سرعت واکنش را تقویت می‌کند.

* **ورزشی**: نوعی شبیه‌سازی از ورزش‌های معروف مانند فوتبال و بسکتبال است که به صورت دو بُعدی یا سه بُعدی عرضه می‌شود. در این بازی‌ها، هماهنگی و طرح راهبرد بسیار مهم است، به خصوص اگر اداره کردن تیم لازم باشد.

* **مسابقه‌ای**: بازیکن در مسابقه‌ای مثل ماشین یا موتورسواری یا... شرکت می‌کند. در این بازی‌ها، حس رقابت و تمرکز تقویت می‌شود.

* **ایفای نقشی**: بازیکن نقش شخصیتی تخیلی، مثلاً شهردار شهر را بازی می‌کند. این شخصیت، ویژگی‌های گوناگونی دارد که در طی بازی نمود می‌یابد؛ ویژگی‌هایی مانند تفکر و قدرت تصمیم‌گیری.

* **علمی**: بازیکن در خلال اجرای بازی باید نکاتی را که از قبل در درس‌های گوناگون آموخته است، به کار

شکل ۱



شکل ۲



۸. آن لاین: می توان بازی را از طریق اینترنت انجام داد.

چند پایگاه اینترنتی ارائه دهنده بازی های آموزشی

○ <http://nobelprize.org/educational>
این پایگاه یکی از بهترین ارائه دهندگان بازی های آموزشی علمی است. موضوع بازی به کار یکی از برندگان جایزه نوبل مربوط است. در صفحه اصلی پایگاه آمده است: «لازم نیست یک نابغه باشید تا کار برندگان جایزه نوبل را درک کنید. انجام این بازی ها در حین تفریح، آن را به شما آموزش می دهد.»

○ <http://www.neok12.com>

در صفحه اول این پایگاه، دسته بندی موضوعی درس های گوناگون وجود دارد. هم چنین، با کلیک روی هر موضوع، علاوه بر بازی های مربوط به آن، چند مقاله، عکس و فیلم نیز معرفی می شود.

○ <http://funschool.kaboose.com/arcade/index.html>

شعار این پایگاه این است که ما یادگیری را به تفریح تبدیل می کنیم. برای انتخاب موضوع درسی، باید به منوی سمت چپ مراجعه و روی موضوع مورد نظر تان کلیک کنید. سپس می توانید بازی های مربوط به طرح درستان را پیدا کنید. لازم به ذکر است، این پایگاه برای گروه های سنی پایین تر طراحی شده است.

منابع

1. Digital games in schools; Dr. Patrick Felicia, Department of Computer Science, Waterford Institute of Technology, Ireland; June 2009
2. <http://www.pegi.info/en/index/id/33/>

بندد تا به مرحله های بعدی برسد. لازم به ذکر است، تمام گونه هایی که در بالا گفته شد، می توانند در این دسته قرار گیرند.

علامت ها و استانداردهای بازی های رایانه ای

قبل از انتخاب هر نوع بازی رایانه ای، ابتدا باید مشخص شود که آیا بازی از لحاظ سن و محتوا برای دانش آموزان مناسب است یا خیر. روی بسته بندی بعضی از این بازی ها، علامت هایی مشاهده می شود که با توجه به آن ها می توان بازی مناسب را انتخاب کرد.
○ **علامت های مربوط به سن:** اعداد درج شده بر این علامت ها، حداقل گروه سنی را که به استفاده از بازی خاصی مجاز هستند، نشان می دهند.

شکل ۱

○ **علامت های مربوط به محتوا:**

شکل ۲

۱. **خشونت:** در بازی، صحنه های همراه با خشونت نمایش داده می شود.

۲. **استفاده از الفاظ رکیک:** در گفت و گوهای بازی، الفاظ نامناسب به کار رفته است.

۳. **ترس:** بازی ممکن است به خصوص برای بچه ها ترسناک باشد.

۴. **محتوای جنسی:** بازی محتواهای جنسی و خلاف شئونات اخلاقی دارد.

۵. **مواد مخدر:** در بازی استفاده از مواد مخدر و الکل، نمایش داده شده است.

۶. **تبعیض نژادی:** محتوای بازی در جهت تبلیغ تبعیض نژادی است.

۷. **شرط بندی:** بازی با هدف تبلیغ یا آموزش شرط بندی طراحی شده است.